

Kl. 11.00: Anne Skare Nielsen

Anne Skare Nielsen er partner i Fahrenheit 212 og medlem af regeringens tænketank for forskningsformidling. På vanlig exceptionel manér giver hun opskrifter på, hvordan man skaber ny værdi i forhold til fremtidens væsentligste konkurrenceparametre.

Kl. 12.00: Stig og Stein

Stig Haug og Stein Kvae har med deres hyperinnovation indenfor spillefilm, musikproduktion, TV, radio og reklame blandt andet været årsag til 10 nye firmaer, opstået på baggrund af deres idéer. Stig og Stein fortæller hvordan.

Kl. 13.00: Tony Brooks og Soundscapes

Tony Brooks er kunstner, musiker og forsker og arbejder som lektor i medialogi ved Esbjerg Tekniske Institut. Brooks koncept – Soundscapes – giver muligheden for ikke-verbal kommunikation gennem interaktion med billeder og musik. Soundscapes skaber et helt nyt rum for kommunikation, som både er interessant i designprocessor og industrielle sammenhænge, som underholdning og i terapeutisk/sundhedsmæssigt øjemed.

Et krydsfelt af kunst, videnskab og teknologi.

Kl. 14.00: Morten Kyng

Morten Kyng er professor i pervasive computing på Aarhus Universitet, tidl. direktør for Videnskabsministeriets Center for IT-forskning. Kyng fortæller om fortsættelsen til pervasive computing, "palpable computing" – en vision om håndgribelig og forståelig IT, om apparater der kommunikerer efter behov og kan kombineres frit for at skabe ny funktionalitet. Visionen bliver realiseret fra 1. januar i et internationalt forskningsprojekt, der er valgt som EU's bud på næste generation af IT-systemer.

Kl. 15.00 Peter Kurstjens

Peter Kurstjens er udviklingschef for Phillips program for elektronisk papir. Hvad sker der, når avisen ikke længere er trykt på papir men sendt til papir? Hvilke nye brancher opstår i kølvandet på et nyt medie, en art "TV-avis", der tager de bedste træk fra den digitale verden og gør dem håndgribelige?

Kl. 16.00 Juha Christensen

Juha Christensen har indtil starten af denne måned været blandt de højst placerede på globalt plan i en af verdens største og mest omtalte virksomheder – Microsoft. I 1997 var Norden enestående for sin bestand af mobiltelefoner, næsten hver tredje havde en af de dengang lidt mindre elegante apparater. Nu har resten af verden indhentet os, og folk uden mobil har bevidst valgt den fra. Men har vi i Norden stadig en fod foran resten af verden i det mobile teknologi-kapløb? Og hvordan ser de mobile løsninger ud, når vi kigger et par år frem. Manden, der har været med til at sætte dagsordenen for den mobile udvikling verden over, giver et bud.

Kl. 17.00: Poul Joachim Stender

Poul Joachim Stender er – udover sognepræst i Kirke Saaby – en farverig samfundsdebattør. Hvor er mennesket i den voksende strøm af teknologi i hverdagen? Ifølge Stender handler det om mere liv i livet – og om at sætte livet på spil igen og igen.

INDGANG:

1. RFID-registrering

Ved registreringen udleveres et navneskilt som udover den obligatoriske eksponering af navn og firma også indeholder et lille RFID tag. Tagget gør det muligt at identificere deltageren via radiosendere i udstillingsområdet. Teknologiens perspektiver vil udkrystalliseres på udstillingen. Cordura står for denne elektroniske afløser for strekkoden. www.cordura.dk

2. Fogscreens

NEXT-universet nås ved at bryde igennem den virtuelle video-skærm Fogscreens. En membran af vandpartikler udgør skærmen, som billeder projicerer ind i. Gennembryd membranen og træd ind i en IT-verden af exceptionelle tendenser. www.fogscreens.com

3. Nanorobotter

Nanoteknologien er forlængst udråbt til at skulle revolutionere vores verden. Desværre er de nanoteknologiske vidundere jo af gode grunde svære at få øje på. Forskere ved Aarhus Universitet har med intelligente lego-robotter skabt en makroskopisk vision af menneskets indre, hvor nano-robotterne en dag vil husere. legolab.daimi.au.dk

ENTERTAINMENT:

4. WIFI Zeppeliner

I fri luft over alle deltagerne svæver NEXT Zeppelineren. Uden at have Hindenburgs imponerende dimensioner er det flyvende vidunder fjernstyret og udstyret med kamera, som sender billeder til en monitor via trådløst Internet.

5. Nokia Necklace

Glem perlekæden, fremtidens smykker er digitale. Nokias bud er en halskæde med indbygget display. Yndlingsbilleder af kæresten, hunden, bilen eller den nedgående sol uploades til halskæden via mobiltelefonen. www.nokia.com/nokia/0,,43613,00.html

6. Animatikoone

Det ligner en krydsning af en benzinstander og en let futuristisk popcorn maskine. I virkeligheden er det et komplet mini-studie til optagelse af animationsfilm med lerdukker. Skab dine egne figurer og prøv selv at lege instruktør. mlab.uiuh.fi/animatikoone

7. 3D Battleboard

Det klassiske skakspil i en ny dimension. Virkelige skakbrikker i moderne forklædning bliver til virtuelle kæmpere i 3D-brillerne eller på skærmen. (Aarhus Universitet)

8. Psst

Et studie i interaktiv fortællerkunst er et dukke-univers løst inspireret af Commedia dell'Arte. En computer følger dukkeførerens placering af de ni dukker og gør dem i stand til at ytre sig udfra placeringen. narrativity.interactiveinstitute.se/narrativityos

9. The Fantasy Game Engine

Gaming på mobilen har aldrig været så innovativt før. Der er tale om en javabaseret gameengine i 2D. Spilleren har muligheden for at ændre spiloplevelsen radikalt ved at downloade forskellige udgaver af en form for gamecards, som danner grundstenene i systemet. (IT-C)

10. Pac-Man på FPGA

Fremstilling af integrerede kredse er normalt en kostbar øvelse, som er forbeholdt meget store udviklingsmiljøer. Field Programmable Gate Array er et banebrydende alternativ til billig konstruktion af vilkårlige digitale kredsløb, for eksempel CPU'er. DTU viser implementeringen af en komplet Pac-MAN spillemaskine.

HOME:

11. E-Ink

Phillips præsenterer sin banebrydende nye papirtype. Det elektroniske papir vil revolutionere den måde, vi modtager og læser information på i fremtiden. Phillips præsenterer blandt andet eksempler på fremtidens avis. www.eink.com

12. Sony Ericsson

SonyEricssons mobiltilbehør har flere gange vist nye måder at bruge sit mobile apparat. Denne gang som BlueTooth fjernbetjening – af f.eks. en legetøjsbil.

13. Walk Band

Vi kan alle downloade fikse ringetoner til mobiltelefonen. Walk Band prototypen skaber musik til en mobiltelefon. Musikken skabes ud fra ejerens bevægelse af arme og ben. Udviklet af DIEM.

14. Akva & B&O

Helse- og messagesengen er fuldt integreret med video og surround-sound. Oplev Ringenes Herre som en helt ny filmoplevelse med dette unikke setup.

15. Kiss

Plasma-tv med Internet-opkobling. Hybriden af fjernsynet og Internettet terminalen er indenfor rækkevidde med et avanceret home entertainment system.

16. Aibo og Pino

Menneskets bedste ven har fået pels af plast. De to små robot-hunde, der på forsøgsbasis anvendes til ældrepleje i Japan, er eksponenter for robotternes stadigt mere intelligente interaktion med mennesker. (Innovation Lab)

EXECUTIVE:

17. Delta

Et kamerabaseret system der i realtid kan angive objekters positioner i rummet. Systemet er oprindeligt udviklet til genoptræning af personer med erhvervet hjerneskade og bruges til at omsætte en persons bevægelser til en 3D computeranimeret person. Systemet bruges desuden til mange andre former for træning f.eks. i sportsverdenen eller som spilinterface til computere.

18. Context IT

Med Context IT flytter man fokus fra online til onsite og gør hermed Internettes kaotiske mængder af information mere overskuelig. Det sker ved at knytte specifik information fra Internet til fysiske steder. Brugeren får adgang til informationen gennem en kombination af GPS og systemet HyperConExplorer. (Isis Katrinebjerg)

19. Seereal

Livet er for kort til 3D-briller. Seereal har udviklet en skærm som viser 3D billeder uden brug af briller eller andre effekter. Et lille kamera over skærmen tracker øjnene på personen foran skærmen og gør det muligt at sende forskellige billeder til hvert øje. Skærmen er eksponent for den udvikling, som er på vej ind i mobiltelefonerne.

20. Virtual Keyboard

Med det virtuelle keyboard fra israelske VKB har man altid adgang til sine taster på farten. Keyboardet kan bruges til PDA'en, pc'en eller mobilen. og består af lys, som projiceres ud på en overflade. (Innovation Lab) www.vkb.co.il

21. IBM

22. Cordura

Den klassiske LEGO-modeljernbane får en ansigtsløftning, når lokomotiv og vogne udstyres med RFID tags. Trådløse læsere på banens stationer danner basis for godstransport logistikken. En simpel illustration af RFIDs potentiale.

23. CAVI

Flade film forsvinder fra hylterne. 3D film vil overtage. Centre for Advanced Visualization and Interaction viser eksempler 3D udviklet bl.a. i samarbejde med Zentropa. www.cavi.dk.

24. Cryptomatic Signer

I en verden af mobile services er datasikkerhed altafgørende. Cryptomatics system generer og sender passwords til brug ved for eksempel netbankadgang. Gæsterne ved NEXT får selv muligheden for at modtage et password på mobilen og prøve at logge ind på netbanken med det.

25. Radarfilm

3D-animationsfirmaet Radarfilm har blandt andet skabt animationer til en række forskellige spillefilm og reklamer. På NEXT giver Radarfilms animationsværksted et unikt indblik i skabelsesprocesserne og animationsarbejdet. www.radarfilm.com

26. Ambient Orb

Information at a glance. I den moderne udgave af krystalkuglen er det muligt at følge komplicerede informationsstrømme f.eks. aktiekurser blot ved hjælp af skiftende farver.

27. Reachin

Med force feedback, det vil sige aktivering af følesansen, nedbrudes endnu en afgørende barriere mellem den virkelige og den virtuelle verden. Reachin konceptet består af en transparent 3D skærm bag hvilken man igennem et par handsker kan "føle" og manipulere objekter vist på skærmen. www.reachin.se

FREESTYLE:

28. Horizontal Waves

Et landskab af lyd. Iklædt et trådløst headset bevæger brugeren sig rundt i et landskab af skiftende lyde. Lydene afhænger af hvor man befinder sig. Ved brug af ultralyd bestemmes positionen i tre dimensioner med 5 cm præcision. Landskabet er et kunstnerisk bud på et mini-univers af location-based services.

29. Siren Shoes

De meget specielle sko skal ses som et bud på en alternativ form for kommunikation. En forbedring af konditionen – eller alternativt træning af balancenerven – er garanteret, for Siren Shoes afgiver en høj lyd, hvis begge fødder rører jorden samtidig. www.interaction-ivrea.it/en/people/m.torstensson

30. Power Pilgrims

Det forgangne års store strømsvigt udstillede vores afhængighed af strøm. Amber Order er en kult af pilgrimme, som i tillid til teknologien valfarter til hotspots iført klæder, der bindes sammen af elektromagneter. Pilgrimene tigger strøm hos velvillige mennesker, for uden strøm falder deres tøj fra hinanden i løbet af 10 minutter. Ingen strøm – intet tøj. rd.labbs.net/pilgrims.htm

31. Stereo tracker

Som mennesker har vi ganske let ved at genkende ansigter, for maskiner er det langt sværere. DTU giver et bud på hvordan ansigtsmodeller kan gøre computere i stand til se og huske ansigter.

32. Linus display

"Seeing is believing" siger man. Tendensen er større skærme og bedre opløsning. Men hvad gør man, når der ikke er plads til en stor skærm? Linus giver et spændende bud på en ekstrem display teknologi. www.linusdisplay.com

33. Eye Gaze

Glem alt om museskader. Mens vi venter på digital talegenkendelse, der vil gøre det muligt at tale til computeren, er Eye Gaze et nyt bud på håndfri interaktion med computere. Et kamera tilkoblet en computer følger øjnenes bevægelser og oversætter dem til instrukser, der svarer til input fra musen. (IT-C) www.itu.dk/research/EyeGazeInteraction

34. Waterforecast

Ved hjælp af mobiltelefonen, giver Waterforecast adgang til den lokale vandudsigt lige der, hvor man står. En vandudsigt har mange ligheder med en traditionel vejrudsigt, men med Waterforecast får man informationer til mobiltelefonen om vandstand, tidevand, strømforhold etc. (IT-C)

35. Sticky Identity

I en verden med RFID tags vil det blive svært at optræde inkognito. I Sticky Identity installationen reduceres vi til et uskarpt videobillede, men påklistres til gengæld et navneskilt, der klæber til os. Installationen der også bygger på person tracking på video er lavet af Cordura, CAVI, Beta Technic og Kolding Designskole.